

**VŠB - Technická univerzita Ostrava**  
**Fakulta elektrotechniky a informatiky**  
**Katedra informatiky**

**Absolvování individuální odborné praxe**  
**Individual Professional Practice in the Company**

**2012**

**Eva Šlosarová**

VŠB - Technická univerzita Ostrava  
Fakulta elektrotechniky a informatiky  
Katedra informatiky

## Zadání bakalářské práce

Student: **Eva Šlosarová**  
Studijní program: B2647 Informační a komunikační technologie  
Studijní obor: 2612R025 Informatika a výpočetní technika  
Téma: Absolvování individuální odborné praxe  
Individual Professional Practice in the Company

Zásady pro vypracování:

1. Student vykoná individuální praxi ve firmě: QQ studio Ostrava s.r.o.
2. Struktura závěrečné zprávy:
  - a) Popis odborného zaměření firmy, u které student vykonal odbornou praxi a popis pracovního zařazení studenta.
  - b) Seznam úkolů zadaných studentovi v průběhu odborné praxe s vyjádřením jejich časové náročnosti.
  - c) Zvolený postup řešení zadaných úkolů.
  - d) Teoretické a praktické znalosti a dovednosti získané v průběhu studia uplatněné studentem v průběhu odborné praxe.
  - e) Znalosti či dovednosti scházející studentovi v průběhu odborné praxe.
  - f) Dosažené výsledky v průběhu odborné praxe a její celkové zhodnocení.

Seznam doporučené odborné literatury:

Podle pokynů konzultanta, který vede odbornou praxi studenta.

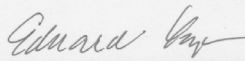
Formální náležitosti a rozsah bakalářské práce stanoví pokyny pro vypracování zveřejněné na webových stránkách fakulty.

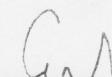
Vedoucí bakalářské práce: **doc. Dr. Ing. Eduard Sojka**

Datum zadání: 18.11.2011

Datum odevzdání: 04.05.2012



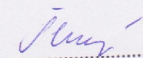
  
doc. Dr. Ing. Eduard Sojka  
vedoucí katedry

  
prof. RNDr. Václav Snášel, CSc.  
děkan fakulty

Souhlasím se zveřejněním této bakalářské práce dle požadavků čl. 26, odst. 9 *Studijního a zkušebního řádu pro studium v bakalářských programech VŠB-TUO Ostrava*

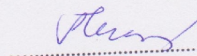
Licence GPL

V Ostravě 4. května 2012

  
.....

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně. Uvedla jsem všechny literární prameny a publikace, ze kterých jsem čerpala.

V Ostravě 4. května 2012

  
.....

Ráda bych na tomto místě poděkovala všem, kteří mi s prací pomohli, protože bez nich by tato práce nevznikla. Děkuji mému konzultantovi bakalářské práce doc. Dr. Ing. Eduardu Sojkovi.

## **Abstrakt**

Tato práce popisuje mou odbornou praxi ve firmě QQ studio Ostrava s.r.o. Jsou zde uvedeny a popsány projekty, na kterých jsem pracovala a to z oblasti vytváření webu, webdesignu a z oblasti zpracování obrazu, počítačové grafiky, animace. Je zde uvedena teorie webdesignu.

## **Klíčová slova**

QQ studio Ostrava s.r.o., odborná praxe, webdesign, editace, grafika, video, animace, CSS – CSS3, HTML, PHP.

## **Abstract**

This thesis deals with my professional practice in QQ studio Ostrava s.r.o. In this work I described the projects I had been working on during the practice. Especially I focused on Webdesign and multimedia processing, graphics, animation. I described theory of webdesign.

## **Key words**

QQ studio Ostrava s.r.o. , Individual Professional Practice in the Company, webdesign, editing, graphics, video, animation, CSS – CSS3, HTML, PHP.

# Seznam použitých symbolů a zkratek

CSS	Cascading Style Sheets
HTML	HyperText Markup Language
XHTML	eXtensible HyperText Markup Language
PHP	Hypertext Preprocessor
RS	Redaction system
IE	Internet Explorer
W3C	World Wide Web Consortium
PIE	Progressive Internet Explorer
www	World wide web
PAL	Phase alternating line
NTSC	National Television System(s) Committee
HDV	Hight definition video
SWF	ShockWave Flash
AVI	Audio Video Interleave

# Obsah

1. Úvod.....	1
2. Proč odborná praxe místo bakalářské práce.....	1
3. Moje práce.....	1
3.1 Webdesign.....	1
3.1.1 Základní principy webdesignu.....	1
3.1.2 Webdesign 2011/2012.....	2
3.1.3 Konzultace s klienty.....	3
3.1.4 Návrh stránky.....	3
3.2 Tvorba Webu.....	5
3.2.1 CSS.....	5
3.2.2 CSS3.....	6
3.2.3 HTML a HTML5 a XHTML.....	9
3.2.4 Optimalizace pro webové prohlížeče.....	9
3.3 Video a editace.....	11
3.3.1 Software.....	11
3.3.2 PAL a NTSC.....	12
3.4 Web a video.....	12
3.4.1 HDV.....	12
3.4.2 Flash a flash přehrávače.....	12
3.4.3 Video pro HTML5.....	12
4. Projekty.....	15
4.1 Tabulka projektů jejich časová náročnost a stav.....	15
4.2 Web qqklub.....	16
4.3 Czizinci.....	16
4.4 Osobní portfolio klienta.....	17
4.5 Web stránky pro filmový tým Shortky.....	17
4.6 Joomla templates.....	17
4.7 Animace, klíčování.....	17
4.8 Editace, postprodukce.....	20
4.9 Natáčení 3D obrazu.....	20
4.10 Flash animace pro DVD podnikání pro neslyšící.....	20
5. Závěr.....	21
6. Seznam použité literatury.....	23
7. Seznam tabulek.....	24
8. Seznam obrázků.....	24
9. Seznam příloh.....	24

# 1. Úvod

Svou odbornou praxi jsem absolvovala ve firmě QQ studio Ostrava s.r.o. Firma se zaměřuje na filmovou a grafickou výrobu. Má praxe se zaměřovala na zpracování obrazu, střih, tvorbu webu, animace a grafiky. Dále byla mou činností korekce videí a jejich příprava na prezentaci na internetu. Působila jsem zde také jako technik a asistent při natáčení. Ve své práci se zabývám teorií webdesignu, technikami pro tvorbu webu, novou verzí CSS3, znázorněné na příkladech z praxe, exportu videa, jeho formátům a užití na webu.

## 2. Proč odborná praxe místo bakalářské práce

Odborná praxe pro mě znamenala možnost vzdělávat se nadále v tom, čemu se budu věnovat v budoucnu a vidět postupy práce v oboru, který mě zajímá. Jednalo se pro mě o takovou možnost studia z jiného pohledu, než se tomu dostává na školách. Viděla jsem koloběh pracovního pochodu, od zadání práce po její postupné řešení a průchod všemi fázemi až do předání koncovému zákazníkovi, a to jak při tvorbě webových stránek, tak ve výrobě reklamy a televizních pořadů. Beru možnost začlenění do pracovního procesu místo klasické bakalářské práce jako velký klad.

## 3. Moje práce

### 3.1 Webdesign

Moje práce zahrnovala konzultaci s klienty, přípravu grafického vzhledu stránek, jejich konstrukci. Jednalo se většinou o stránky zaměřující se na filmovou tvorbu, vzhledem k pracovnímu prostředí. Důraz byl kladen na přehlednou prezentaci a důležitost vkládání videí. Spolupracovala jsem na vývoji webu QQ studia Ostrava, přípravě grafiky a videí pro užití na internetových stránkách. Příprava šablony pro qqnews – qq zprávy s e-shopem, tato tvorba však teprve začala.

#### 3.1.1 Základní principy webdesignu

Design by se měl řídit dle základních principů, mezi které patří zvýraznění, kontrast, vyváženost, zarovnání, opakování a tok. Ani splnění těchto aspektů však nemusí vést k odpovídajícímu výsledku. Je to ale užitečná rada, jak se odrazit a vytvořit přijatelný vzhled pro klienta a uživatele webu. Záleží také na schopnosti vybrat k sobě ladící jednotlivé prvky a barevné schéma. Více informací lze čerpat z knihy MCNEIL, Patrick. *Inspirativní webdesign: průvodce nejlepšími tématy, trendy a styly*. [1]

**Zvýraznění** – zvýrazněním se rozumí uspořádání prvků v obsahu našeho webu podle důležitosti. Je třeba rozhodnout se, na co budeme návštěvníka webu lákat, vytvořit si seznam prvků podle důležitosti pro správnou hierarchii stránek. V dnešní době je trendem pro zvýraznění zejména rozsáhlá hlavička s přímým textem určení stránky.



**Kontrast** – podporuje zvýraznění. Udává návštěvníkovy směr, kudy se má dále ubírat. Jedná se zejména o oddělení nabídky od obsahu. Kontrast můžeme udat velikostí nebo barvou, opět je třeba zvážit určení našeho webu.

**Vyváženost** – důležitá pro celkový dojem stránky je designová vyváženost. Máme vyváženost symetrickou – zrcadlení po ose, a asymetrickou – svým způsobem se stránka nezrcadlí, ale přesto jsou prvky uspořádány způsobem, že zapadají do ohraničeného konceptu.

**Zarovnání** – uspořádání stránky by mělo dávat smysl, je nutné dbát alespoň na minimální srovnání prvků. Zarovnání textu, nadpisů. Vyrovnané mezery mezi prvky. Srovnání hran objektů.

**Opakování** – využíváme prvky designu více než jednou, opět kvůli sjednocení celkového vzhledu, ať se jedná o opakování barev, linek, tvarů. Opakováním vytváříme pro uživatele pocit soudržnosti. Většinou je tím míněno stejná podoba hlavičky a patičky.

**Tok** – je soulad všech již zmíněných aspektů. Cesta určená rozpořádáním prvků, podle které se bude uživatel pohybovat.

### 3.1.2 Webdesign 2011/2012

Web v dnešní době již není jen o splnění svého účelu, důležité je, aby zaujal a byl vzhledově přizpůsoben svému využití. Do popředí zájmu se v roce 2011/2012 dostalo zejména HTML5 a CSS3, flash postupně nahrazují schopnosti javascriptu a nyní také HTML5 a čím dál tím méně máme možnost se setkat se stránkou zhotovenou pomocí flash, čemuž se přizpůsobuje také firma adobe, od které tento produkt pochází a umožnil automatizovaný převod z flash do HTML5 za pomoci programu Wallaby. Další program, který umožňuje tento převod je pak online beta verze aplikace Google Swiffy. Převody do HTML5 se provádí zejména kvůli podpoře přístupu na web z mobilních prohlížečů, které většinou nemají podporu flash a toto je možnost, jak jím zobrazit např. reklamní bannery.

Co se týče webových trendů pro rok 2011/2012 patří sem: jednostránkový web se scrollbarem, posuvníkem, dnes již častěji využívaným horizontálním posouváním, upřednostňovány jsou stručné popisné weby, jasně udávající zaměření stránky. Velké obrázky na pozadí – stále větší zájem je také o umístění výstižné fotky jako pozadí celé stránky, což souvisí právě s tvořením jednostránkových webů.

**Paralaxní scrolling** – je technika počítačové grafiky, která tvoří simulaci pohyblivého 3D obrazu ve 2D. Ve webdesignu se používá pro navození pocitu 3D prostoru.

**Ručně kreslený design** – číší z něj originalita, používá se ve spojeních s animací a většinou dobře splní účel vzbuzení zájmu návštěvníků webové stránky.

**Mobilní design** – souvisí již se zmíněnou potřebou přizpůsobovat kódování stránky pro zobrazení na mobilních prohlížečích, kvůli vzrůstu tablet technologie a smartphone. Musí se vytvořit stránka přívětivá pro dotykové ovládání. Příkladem je stránka pro vyhledávání google.

**Redakční systémy** – jmenovitě asi nejvyužívanějším RS systémem je v dnešní době Joomla , Wordpress a Drupal. Můžeme si vytvořit vlastní šablony pro podobu vlastních stránek a admin přístupu. Jsou uživatelsky přívětivé.

**Design s dlouhým obsahem** – pro využití vertikálního scrollbaru, ideální také pro mobilní telefony.

### 3.1.3 Konzultace s klienty

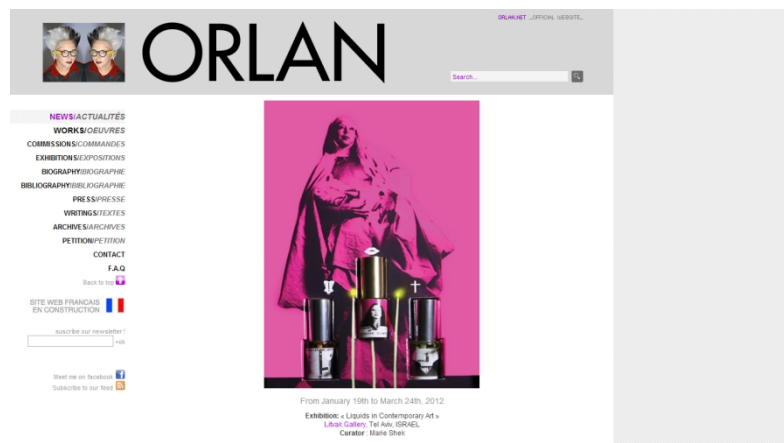
Důležitým a prvním úkolem před tvořením určitého návrhu je setkat se se zadavatelem práce. Načrpat jeho nápady a myšlenky, které chce zhmotnit. Museli jsme si ujasnit, co vše chce na svém webu zveřejnit. Většinou jsme začali od designové představy a o čem všem má stránka vlastně informovat. Prošli jsme si možnosti zobrazení nabídky (menu) a jejich podsložek, základní barevné schéma, složitost celé stránky a možnost orientace v ní. První schůzka je důležitá pro ujasnění základní představy zadavatele, od kterého by bylo možno následně připravit návrh designu pro další konzultaci. Je nutné také převzít materiál pro budoucí integraci do www stránky.

**Popis průběhu reálné konzultace www** – jednání ohledně zadání práce proběhlo s ředitelem firmy, následováno mou přímou konzultací s klientem. Jednalo se o osobní stránku, prezentující práce klienta. Základní myšlenkou byla jednoduchost, barevné schéma v kombinaci: šedá, černá. Byla striktně zakázána bílá. Ukázka webových stránek, odkud zadavatel získal představu o své stránce. Projednali jsme, že půjde o stránku, která nebude často měněna, bude obsahovat videa, která budou uložena na webhostingu, resp. nebude obsahovat videa typu Youtube. Požadavek na jednoduchou fotogalerii, zde měl klient jasnou představu, mým úkolem bylo ji zprovoznit, a kombinaci fotogalerie s videi na stránce. Důraz byl kladen na snadnou a přehlednou orientaci na stránkách. Došlo k předání materiálů pro web.

### 3.1.4 Návrh stránky

**Využití inspirace v průběhu návrhu** – v dnešní době je snadné najít inspiraci. Na internetu existuje velké množství stránek, zaměřujících se na nejlepší webdesign moderní doby. Existuje tenká hranice mezi inspirací a kopírováním. Důležité je nehledat inspiraci jen v jedné nalezené stránce, ale více se porozhlédnout. Nejlépe je spojit inspiraci s vlastními nápady a nápady klienta, popřípadě pospojovat jednotlivé líbivé prvky nalezené na internetu či jinde. Více informací lze čerpat z knihy MCNEIL, Patrick. *Inspirativní webdesign: průvodce nejlepšími tématy, trendy a styly*. [1]

## Inspirace pro www dané z konzultace



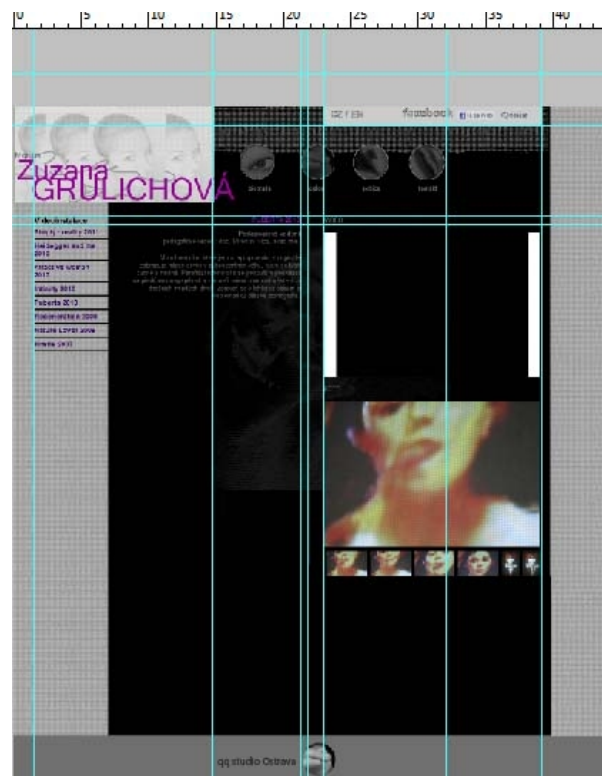
**Obrázek 1: ukázková stránka pro návrh, určená zadavatelem**

Z této stránky bylo převzato základní barevné schéma, šedý a fialový odstín písma. Inspirace v background image.



**Obrázek 2: vyhledaný inspirativní vzor**

Pro základní návrh bylo využito inspirativních prvků z uvedených stránek a barevné schéma zvolené uživatelem, hlavním požadavkem bylo převládání černé barvy. Pro další konzultaci vznikly dva podobné návrhy, aby si zadavatel vytvořil představu o možnostech, ale již v rámci jednoho konceptu. Jde o předběžné zjednodušené uspořádání, ke konzultaci se přikládaly ještě jednotlivé prvky zvlášť, jako např. návrh menu nabídky, hlavičky a patičky a to v několika verzích. Z druhé konzultace se vyjasnily poslední detaily pro tvorbu funkční webové stránky.



**Obrázek 3: a Obrázek 4: grafické návrhy pro 2. konzultaci**

## 3.2 Tvorba Webu

Pokud máme grafickou předlohu a ujasněné funkce, můžeme se pustit do zpracování kódů. Zde jsem využila možnosti PHP a prvky CSS3 pro nabídku menu. V PHP jsem vytvořila galerii, dle vzhledových a funkčních požadavků klienta, využívám automatické načítání fotek ze souboru a automatické vytváření malých náhledů fotek. V tomto zadání jsem využila pro videa přehrávače flash. Video jsou vkládána ve formátech flv.

### 3.2.1 CSS

CSS souhrn pravidel, metod pro určení vzhledu stránek. V dnešní době existují verze CSS1, CSS2, CSS 2.1 a CSS3.

**Začlenění do webové stránky –** Pomocí atributu style vložíme přímo do kódu HTML stránky, k atributu, kterému chceme deklarovat určitý vzhled.

```
<span style="background-color:#C30; color:#000">Colours Of Ostrava</span>
```

Pomocí stylpisu v hlavičce stránky, který se vkládá mezi tagy <style> </style>

**A externě vložené stylesheets, nejčastěji využíváno. Odkaz se vkládá do HTML kódu pomocí atributu <link> .**

Díky externímu souboru CSS můžeme celé naší stránce přiřadit nastavení pro nadpisy, písmo, celkové rozložení stránky atd. Externí soubor je lepší pro přehlednost a přístupnější pro pozdější úpravy.

```
6 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/style.css" />
7 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/menu2.css" />
```

### 3.2.2 CSS3

Verze, která je stále ještě ve vývoji. Předpokládaný rok dokončení podle W3C je rok 2015. Největší podporu má v prohlížečích Safari, Firefox a Google Chrome dobře je na tom nová verze Opery. Pro IE je řešením knihovna PIE. CSS Level 3 s sebou přináší velmi užitečné stylové rysy, velký plus vidím v možnosti zaoblení rohů, vytvoření stínů textu nebo prvku, přechodových výplní. Pro návrháře je to možnost tvořit design mnohem lákavější a přitom mnohem snadnější než bylo dosud. Jsou schopni docílit užitečných efektů, a to bez použití sémantických značek, velkých Javascript knihoven nebo dalších přidavných prvků. Pomocí CSS3 je možné také vytváření animací, které byly prioritou, zejména flash nebo javascript , zde už ale narážíme na problémy s prohlížeči, nefungují v opeře ani v žádné verzi IE. Uvedu zde několik dovedností CSS3, které jsem využila v praxi.

**Selektory CSS3** – selektory v CSS3 se staly už trošku větší vědou, zorientování v nich ale přináší snadnější stylování. Zmíním jen některé (také z CSS2), které se staly užitečnými pro mou práci.

**Relační selektory** – se zacilují na prvky ve vztahu s nějakým jiným prvkem ve značkování. *Všechny jsou funkční v IE7+, Firefox, Opera a v prohlížečích založených na Webkitu.* [2]

*Potomek (E F) se zaciluje na jakýkoliv prvek F, který je nějakým potomkem. #nav ul li { ... } Přímý potomek (E > F) tomuto selektoru vyhovuje každý prvek F, který je dceřiným nebo přímým potomkem prvku E. #nav li: hover > a { color: #990099; } [2]*

*Následující sourozenec (E + F) vyhovuje každý prvek F, který sdílí s E stejné rodiče a který ve značkování přichází přímo po E.* [2]

*Obecný sourozenec (E ~ F)*

**Selektory atributů** – v CSS2 bylo představeno několik selektorů atributů. Umožňují určovat vyhovující prvky na základě jejich atributů. V CSS3 byly tyto selektory vylepšeny, nabízejí několik způsobů pro zacilování podle vzorů. [2]

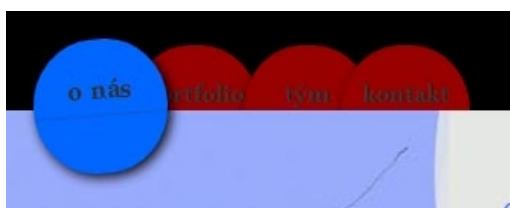
**Pseudotřídy** – klasické pseudotřídy typu :visited, :active, :hover, :link, :focus zůstávají, CSS3 navíc přináší možnosti, které dříve třeba existovaly, ale kvůli malé podpoře nemohly být používány, s příchodem nových formulářových atributů HTML5 se však zpřístupnily. Jmenovitě nejužitečnější - :enabled, :disabled, :checked (pro zaškrtnávací políčka), :read-only, :read-write aj.

**Pseudoprvky** – `::before` `::after` (generovaný obsah) neodkazují na obsah existující ve značkování, ale na umístění kam dodatečný obsah který generujeme přímo v CSS vkládat. Více informací lze čerpat z knihy GOLDSTEIN, Alexis, Louis LAZARIS a Estelle WEYL. *HTML5 a CSS3 pro webové designéry*. [2]

**Knihovna PIE** – při problému přizpůsobení IE novým prvkům CSS3 jsem narazila na knihovnu, která umožňuje docílit efektů i ve starších prohlížečích. PIE znamená progresivní Internet Explorer. Je to k IE připevněné chování, které se aplikuje na prvek. Umožňuje IE rozpoznat a zobrazit mnoho z CSS3 vlastností. PIE je zdarma a open source, byl koncipován a vyvinut Jasonem Johnsem. Mezi podporované prvky za pomoci PIE patří `border-radius`, `box-shadow`, `border-image`, CSS3 Backgrounds (`-pie-background`), Gradients, RGBA Color Values, PIE Custom Properties, `-pie-watch-ancestors`, PNG alpha transparency and `-pie-png-fix`, Lazy Initialization (`-pie-lazy-init`), Layout polling (`-pie-poll`). Knihovna PIE nám umožňuje zobrazení těchto vlastností pro IE verze 7 a 8. Knihovna se aktivuje zadáním cesty k umístění knihovny `behavior: url(PIE.htc);` do příslušné části kódu. Více na <http://css3pie.com/> [6]

**border – radius a box-shadow** – Velmi užitečné prvky, usnadňující dotvoření vzhledu. Výhodou je, místo složitého vytváření obrázků v grafickém programu a následných složitých úprav v případě změn, že se zde nastaví jen míra zaoblení, resp. hodnoty vrženého stínu, kterého chceme dosáhnout, při každé menší změně je nutné jen upravit číselné hodnoty. Můžeme tím vytvořit např. vzhled kolečka s jemným stínem přímo v CSS, využila jsem této možnosti např. při vytvoření tlačítek v projektu pro filmovou nezávislou skupinu. Nutné je zadání s několika prefixy, pro podporu ve více prohlížečích. Jmenovitě `-o-` pro Operu, `-moz-` pro Firefox, `-webkit-` pro Google Chrome a Safari a `-ms-` pro IE9. Pro IE7 a 8 by zde ještě měla být přidána již zmíněná knihovna PIE.

**Transformace** – obsahují možnosti 3D a 2D, ve většině prohlížečů je však podporována zatím pouze 2D transformace. Tato vlastnost umožňuje otočení, posun, změnu měřítka, zkosení aj. Využito pro plynulý přesun z pozadí do popředí za pomoci změny velikosti.



```
-moz-border-radius: 100px;  
-webkit-border-radius: 100px;  
border-radius: 100px;
```

```
-moz-transform: scale(1.1);  
-webkit-transform: scale(1.1);  
-o-transform: scale(1.1);  
-ms-transform: scale(1.1);  
transform: scale(1.1);
```

```
-moz-box-shadow: 2px 2px 10px #000;  
-webkit-box-shadow: 2px 2px 10px #000;  
box-shadow: 2px 2px 10px #000;
```

Obrázek 5: CSS3 `border – radius`, `box – shadow` a `transform` v praxi

**Transition** – efekt pro přechod z jednoho stylu do druhého. Podporují jej všechny prohlížeče kromě IE. Na obrázku č.6 je možnost vidět efekt postupných přechodů barev jak pro text, tak pro pozadí, což bylo dříve možno jen např. za pomoci javascript.



```
-webkit-transition:all .5s ease-in-out;
-moz-transition:all .5s ease-in-out;
-o-transition:all .5s ease-in-out;
transition:all .5s ease-in-out;
```

Obrázek 6: CSS3 transition v praxi

**Vícesloupcové layouty** Vícesloupcový layout je možnost CSS3, kdy prohlížeč automaticky určuje, kde končí jeden sloupec a začíná další, aniž by k tomu potřeboval nějaké dodatečné kódy. Je zachována flexibilita vzhledem ke změně počtu sloupců nebo jejich šířek. Vlastnost column-count udává počet sloupců, column-gap šířku prázdného prostoru mezi jednotlivými sloupci.



```
.body p{
  font-family: Verdana;
  -moz-column-count: 2;
  -moz-column-gap: 1em;
  -webkit-column-count: 2;
  -webkit-column-gap: 1em;
  column-count: 2;
  column-gap: 1em;
  line-height: 1.5em;
  color: rgb(69,54,37);
}
```

Obrázek 7: CSS3 vícesloupcový layout v praxi



### 3.2.3 HTML a HTML5 a XHTML

Základy pro tvorbu web stránek, nebudu více popisovat. V praxi jsem se po domluvě se zadavateli práce poprvé setkala s možnostmi HTML5, zejména formuláři a možnostmi videa a videopřehrávače, které popíši v sekci web a video níže. Co se formulářů týče, patří zde například zadávání možností required, která tím udává prohlížeči příkaz, že formulář může být odeslán, jen v případě vyplnění pole a prohlížeče vypíše uživatelsky přívětivé hlášení.

### 3.2.4 Optimalizace pro webové prohlížeče

Největší obtíže při tvorbě webdesignu nastávají při kontrole, zda se ve všech prohlížečích zobrazí stránka stejně nebo přinejmenším podobně. Na odlišném zobrazení se nejvíce podílejí různé vykreslovací módy prohlížečů. Nejčastěji jsem se setkala s odlišnostmi v Internet Explorer. Všechny prohlížeče mají dva vykreslovací módy quirk a standartní vykreslovací mód. Již od začátku návrhu webové stránky je důležité kontrolovat vzhled v několika prohlížečích, pro mé postupy jsem využívala víceméně všechny hlavní prohlížeče – Operu, Firefox, IE a Google Chrome. Pokud možno také v nižších verzích, kvůli menší podpoře nových metod a vlastností, jako např. v CSS3.

**Řešení – DOCTYPE!** – Podle typu DOCTYPE! Mohou některé prohlížeče jako Opera, IE a další, vykreslovací módy přepínat.

**Quirk mód** – Quirk mód byl největším problémem v IE6 a nižších verzích, dle statistik ze začátku letošního roku 2012 však již IE6 víceméně vymizel, tedy se jím již v práci nezabývám. V quirk módu se však vykreslují v IE všechny stránky, které nemají zadaný DOCTYPE! a starší verze Opery bez striktního DOCTYPE! nebo ty které mají zadané DOCTYPE! tak, aby se záměrně v quirk módu vykreslovaly.

**Standartní mód** – je blokový model vykreslování podle specifikace W3C. Pro přepnutí z módu quirk do standartního módu slouží např. :

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01">  
nebo <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"  
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
```

a DOCTYPE! Používaný pro HTML5 ve tvaru <!DOCTYPE html>



**Řešení – CSS hacks** – v nejlepším zájmu je používat CSS hacks co nejméně. Přeci jen ale může dojít k případům, kdy se bez CSS hacks neobejdeme.

Podmíněné komentáře – Podmíněné komentáře jsou poznámky, které si je schopen přečíst pouze IE, ostatní prohlížeče jej ignorují. Komentáře použijeme například pro vložení Style Sheets přizpůsobeného vyložení pro IE. Této možnosti jsem využila při tvorbě stránek pro dokument Padající andělé, kdy došlo k rozhození horního menu, při špatném počítání pozic, právě v IE. Pokus o změnu DOCTYPE! nevedl k řešení, anebo se stránka zcela rozhodla i v ostatních prohlížečích, proto přišly na řadu podmíněné komentáře.

Vytvořila jsem si CSS style sheets řešící odchylky v IE a následně jej pro IE podmíněným komentářem přivolávám. Používám zde tzv. pozitivní komentář, existují ale také negativní např.

```
167 <!--[if IE]>
168 <link rel="stylesheet" href="defaultIE.css">
169 <![endif]-->
170
```

```
<!--[if ! IE 7]>
```

pro viditelnost v ostatních prohlížečích kromě IE7

```
<![endif]-->
```

V podmíněných komentářích je možnost omezení jen na určitou verzi IE. Pomocí zkratk v komentářích můžeme omezení určit pro více verzí najednou.

lt (less than) – menší než,

lte (less than or equal to) – menší nebo rovno,

gt (greater than) – větší než,

gte (greater than or equal to) – větší nebo rovno

```
<!--[if lte IE 8]>
```

Pro viditelnost v IE 8 a nižších verzích

```
<![endif]-->
```

**In-CSS hacks** – nevýhodou podmíněných komentářů je, že vyžadují změny v HTML kódu. V CSS neexistuje obdoba podmíněných komentářů. Používají se hacky, často využívající chyby prohlížeče.

#### IE7

```
.styl1 {*font-size:12px;}
.styl1 {&font-size:12px;}
.styl1 {_font-size:12px;}
```

## IE8

speciální znak, který pochopí IE9, IE8 a IE7

```
.styl {font - size /*\**/: 12px \9;}
```

## Safari a Google Chrome

```
@media screen and (-webkit-min-device-pixel-ratio:0) {  
.styl {font-size:12px;}}
```

## Opera

```
@media all and (-webkit-min-device-pixel-ratio:10000), not all and (-webkit-min-  
device-pixel-ratio:0) {  
.styl {font-size:12px;} }
```

**Detekce prohlížeče** – někdy nezbyvá nic jiného, než vytvořit stránky ve více verzích, určené pro dané typy prohlížečů a návštěvníka pak automaticky přesměrovat na daný dokument. Slouží také zejména k tomu, abychom určili, zda si návštěvník prohlíží stránku například z mobilního prohlížeče, pro který jsou většinou vytvořeny vlastní stránky, přizpůsobené na touch screen.

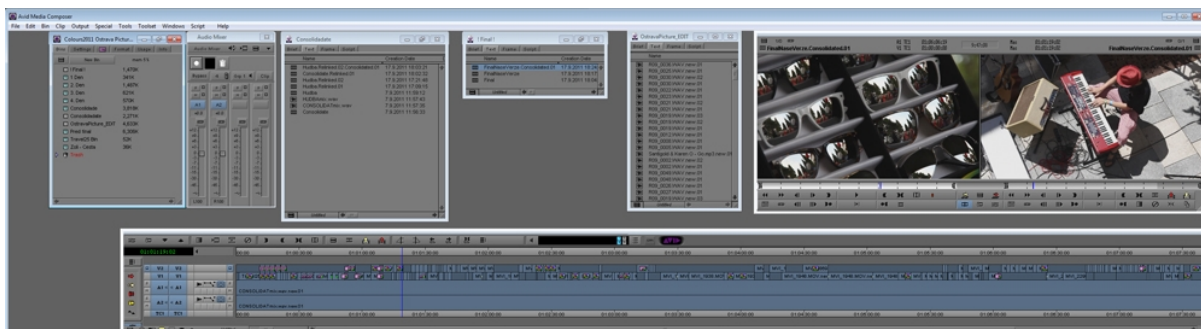
v PHP je to v \$\_SERVER['HTTP\_USER\_AGENT']

## 3.3 Video a editace

QQ studio je studio filmové, proto velkou část mé práce tvořilo zpracování videa a obrazu, také konvertování videa pro užití na webové stránky. V této části stručně popíši typy exportů videí a jejich použití a možnosti nahrání na web či webové stránky, schopnosti HTML5 videí, či videa vloženého ve formátu flv, videa se kterými jsem se v praxi setkala.

### 3.3.1 Software

Stěžejním softwarem pro filmová studia je editační program, ve většině velkých studií je to Avid media Composer, který je schopen pojmout četné typy videí a má velké možnosti pro export videí.



Obrázek 8: program Avid media composer

### **3.3.2 PAL a NTSC**

PAL je evropský standard pro televizní vysílání. Zkratka znamená Phase alternating line – fázové střídání řádků. Má 576 horizontálních řádek a frekvenci 25 snímků za sekundu.

NTSC je standard používaný na americkém kontinentu, Japonsku, v Jižní Koreji aj. Od formátu PAL se liší hlavně v počtech snímků za sekundu, má přibližně 29,97 fps.

## **3.4 Web a video**

Video je v dnešní době již klasicky využívané médium pro internet. Dříve byla možnost vkládání videa ze serveru na vlastní stránky pouze za pomoci pluginu, to se však změnilo s příchodem HTML5.

### **3.4.1 HDV**

Pro webové stránky určené na nahrávání videí, tzn. typu Youtube nebo Vimeo, nejčastěji exportuju, dle doporučení z praxe, formát HDV s nejlepší možnou kvalitou, výstupní formát s příponou m2t, stránky jsou schopny tento formát přijmout s kvalitním výsledkem zpracování. Vkládání Youtube videa na webové stránky, je klasickým požadavkem klientů, následné nahrávání stránky se tím ale značně prodlouží.

### **3.4.2 Flash a flash přehrávače**

Flash přehrávače jsem využila do webové stránky již zmíněného osobního portfolia pro klienta, kde bylo požadavkem ne vkládat videa z Youtube. Video je nutné vkládat buď ve formátu flv a nebo swf, formátů podporované flash přehrávačem. Problém může nastat na straně návštěvníka webu v případě, pokud nemá instalovaný plugin pro flash přehrávač. K možnosti nastavení vlastního vzhledu přehrávače se pak dá využít program Adobe Flash a Action Script.

### **3.4.3 Video pro HTML5**

V rámci domluvy o vyzkoušení verze HTML5 a možností zpracování videa, jsem pro objednávku webu filmového tvůrčího týmu spolupracujícího s QQ studiem dohodla tvorbu právě v této verzi HTML. Bylo třeba exportovat videa do požadovaných formátů – ogg, MP4 a WebM, tyto tři formáty jsou nutné, kvůli různé podpoře v prohlížečích. U videa HTML5 jde zejména o to, že video je přehráváno samotným přehrávačem a není potřeba mít nainstalován zásuvný modul jako tomu je u přehrávače flash.

Prohlížeč	MP4	Webm	Ogg
Internet Explorer 9	Ano	Ne	Ne
Firefox	Ne	Ano	Ano
Google Chrome	Ano	Ano	Ano
Apple Safari 5	Ano	Ne	Ne
Opera 10.6	Ne	Ano	Ano

**Tabulka 1: podpora typů videí pro HTML5 v prohlížečích**

**Ogg** – projekt, který si klade za cíl vytvořit svobodný software pro digitální média. Média s příponou .ogg, .ogv, .oga, .ogx, .spx.

**Theora** – Theora je svobodný, otevřený formát komprese videa, vyvinut Xiph.org jako součást projektu Ogg. Stejně jako všechny multimediální technologie projektu Ogg může být použit k distribuci filmu a videa online a na disku bez licence a licenčních poplatků nebo využívána v kombinaci s jinými formáty. Theora je považována za mimořádně konkurenci schopnou při nízkých datových tocích. Je ve stejné třídě jako MPEG-4/DIVX. Theora byla plně uvolněna pro veřejnost roku 2008. Přípona souboru používajícího formát Theora v kontejneru ogg je .ogv  
Více na <http://www.theora.org/> [7]

**MP4** – v dnešní době je jedním z nejpoužívanějších formátů. Je známý pod názvem MPEG-4 Part 14 a je součástí MPEG-4 standardu. Je to moderní a otevřená alternativa k zastaralému AVI.

**Webm** – WebM je otevřený mediální formát určený pro web. WebM soubory se skládají z video streamů komprimovaných s VP8 video kodeků a audio streamů komprimované s audio kodekem Vorbis. WebM struktura je založena na kontejneru Matroska. Vývoj tohoto formátu je podporován googlem. Více na <http://www.webmproject.org/> [8]

**Video HTML5 player s nastavením vlastního vzhledu** – využila jsem možnosti vytvořit si vlastní přehrávač za pomoci jquery a CSS3. Díky již výše zmíněným možnostem CSS3, lze docílit nestandardního vzhledu přehrávače.

## Základní kód pro vložení videa – vzhled v Google Chrome

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<video width="320" height="240" controls="controls">
  <source src="Shortky/video/jeden_svet.mp4" type="video/mp4" />
  <source src="Shortky/video/jeden_svet.ogv" type="video/ogg" />
</video>
</body>
</html>
```



Obrázek 9: klasický vzhled přehrávače HTML5. Obrázek 10: přehrávač s využitím CSS3

## 4. Projekty

Z projektů uvádím ukázky prací pro QQ studio Ostrava, zejména v zaměření na web a grafiku, Další práce spojené s QQ studiem se týkají asistence při natáčení, editace videa a postprodukce. Tuto práci zde nerozepisuji, projektů bylo nepřeberně mnoho, uvádím pouze několik projektů pro přehled časové náročnosti. Časové rozmezí je orientační, většinou v průběhu dne je zadáno více prací.

### 4.1 Tabulka projektů jejich časová náročnost a stav

Projekt	Časová náročnost	Cíl	Stav
Web portfolio klienta – grafika, tvorba, optimalizace	32hodin	Vytvořit	Vytvořeno
Web Shortky – HTML5, grafika, CSS3	40 hodin	Vytvořit	Vytvořeno
Web qqklub – grafika, tvorba	24hodin	Vytvořit	Vytvořeno
Joomla šablona pro qq news, e-shop	Zatím přibližně 20hodin	Vytvořit	Práce pokračují
Web – dokument padající Andělé, příprava grafiky, tvorba, optimalizace	40 hodin	Vytvořit	Vytvořeno
Tvorba webu QQ studio Ostrava – příprava grafiky, výpomoc	Přibližně 50 hodin	Vytvořit, upravit	Ukončeno
Czizinci – web, grafika, tvorba, optimalizace pro prohlížeče	40 hodin	Vytvořit	Vytvořeno
Animace flash – projekt DVD o podnikání pro neslyšící, animace postav	Přibližně 100 hodin	Vytvořit	Předáno
Editace, řízení projektu – natáčení dokumentu Janáčkova konzervatoř	Přibližně kolem 50 hodin		Probíhá
Editace, postprodukce, příprava videí – dokument Colours of Ostrava ročník 2010, 2011	Přibližně 64 hodin		Proběhlo
Animace – program after Effect	Hrubým odhadem min. 40hodin		Vytvořeno
Animované reklamy Walmark	320 hodin		Ukončeno

**Tabulka 2: tabulka projektů a jejich časové náročnosti**

## 4.2 Web qqklub

Rychlý projekt, zadaný produkční QQ studia. Určen pro základní informace a jako lákadlo na kurzy konané v QQ studio Ostrava. HTML a CSS, javascript. Barevně uzpůsobeno logu a celkově barvám studia.



Obrázek 11: ukázka webu qqklub

## 4.3 Czizinci

Web PHP, po konzultaci přišla představa o horizontální orientaci webu, klient měl zakoupené demo pro scrollování, který byl použit ve starších stránkách a které chtěl opakovaně využít. Stránky měly být pro informativní účely. Hlavním zaměřením stránky mělo být představení zejména účastníků proběhnutého natáčení dokumentu o cizincích v ČR. Stránka, která párkrát začas přidá např. zprávu o novém projektu. PHP bylo zvoleno kvůli případnému pozdějšímu rozvoji a možnosti využít include stránek. Využívám zde také prvky CSS3. Rozvržení a vzhled byl schválen při první konzultaci. Myšlenka vzhledu a barevné škály byla vzata z plakátu, který jsem vytvořila pro zástupce projektu Czizinci v rámci mezinárodní akce konané již dříve. Později byl dán ještě požadavek na dotvoření kalendáře akcí, jen pro rychlý náhled.

## 4.4 Osobní portfolio klienta

Již jsem uváděla výše, při příkladu základního postupu při vytváření návrhu. V příloze uvádím vytvořený script pro PHP galerii, pro načítání fotek ze souboru a přizpůsobování velikosti. Hlavička i patička jsou v poloze fixed, pevně umístěny, stejně tak levá část obsahu, v případě kratšího textu, pro přehlednost vůči skrolovací pravé stránce s obsahem videí a fotek. Při poslední konzultaci došlo však ke změně pro obsah videí, který se bude měnit na načítání videí z Youtube, stalo se tak kvůli nutnosti webhostingu s větším prostorem, který zadavatel neměl k dispozici a také přehodnotil své finanční investice na webhosting. Po vysvětlení jsme se dohodli na možnosti Youtube videí.

## 4.5 Web stránky pro filmový tým Shortky

Stránky vytvořeny ve verzi HTML5. Tento způsob jsem zvolila zejména kvůli možnosti vyzkoušení CSS3 a možnosti HTML5 a jeho práce s videi. Je zde za pomoci jquery a CSS3 upraven vzhled video přehrávače, který by se obvykle vytvořil jen vložením tagu video, ale nezapadalo by do konceptu stránek a barevné škály. Používám animace (bez klíčových snímků – pro možnost efektu po najetí myši) za pomoci CSS3 např. u záložky tým – rotace a posun prvku, dále animace textu pomocí javascript. Celou stránkou, za pomoci odkazových buttonů, je možno se horizontálně pohybovat na jednotlivé záložky. Všechny buttony na stránce pak obsahují efekty provedené pomocí CSS3, ukázkou jsem popisovala výše.

## 4.6 Joomla templates

V rámci rozhodnutí QQ studia, o vytvoření stránek qqnews určené pro informace z oblasti filmu a jako e-shop, se začala tvořit nová verze a to v redakčním systému Joomla, i díky dobrým referencím a rychlého šíření tohoto systému v poslední době. Mou prací bylo zjištění principů pro vytvoření šablony v qq barvách a dle potřebného rozložení. Práce budou ještě pokračovat, zatím se směřuje k dotvoření šablony.

## 4.7 Animace, klíčování

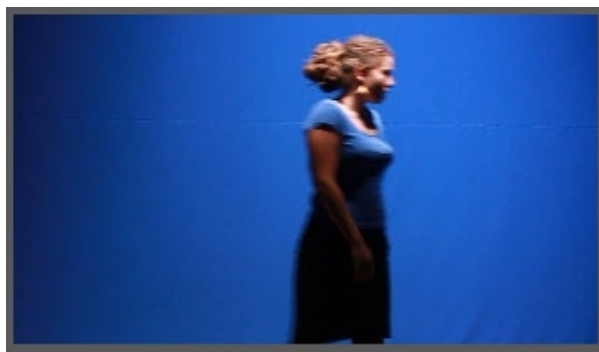
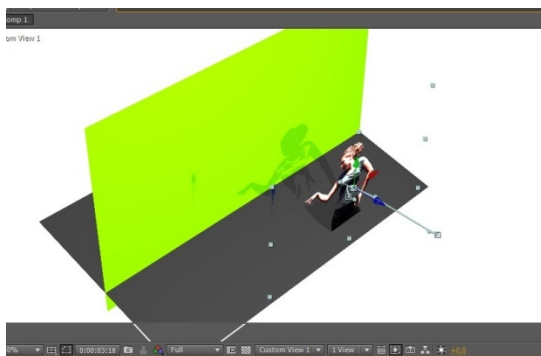
Mou prací bylo také vytváření animací v programu adobe after effect – převoditelné do swf a xfl formátu. Program je z rodiny adobe a tudíž převoditelnost do flash je nasnadě. Problém je, že se s ním ve flash již nedá příliš pracovat, odkazy bannerů je nejlépe vytvořit následně až v kódu stránek. Je určen pro filmové animace, efekty, animované titulky a také vhodné na tvorbu zmíněných web bannerů.

Základním prvkem pro animace jsou key frames – klíčové snímky, na které mohou ukotvit styl animace popřípadě efekt, v závislosti na časové ose. U animace je důležité správné rozpoložení klíčových snímků pro plynulost a přirozenost pohybu. Vytvářela jsem animace např. pro spot charitativní akce beats for kids. Jedná se o kontroverzní akci, která pomáhá vybírat příspěvky na dětské domovy v ČR. Zde jsem si v programu vytvořila několik videí s animacemi, které bylo třeba spojit s natočeným materiálem. Hlavním prvkem byl pohyb Elektrokardiogramu.



Byl mi svěřen projekt pro vytvoření videoklipu, ten je zatím rozpracován a jeho pokračování je plánováno, vzhledem k jeho časové náročnosti, na červenec/srpen 2012, ale mohu na něm jasně ukázat prvky pro klíčování pozadí. Pro projekt se v první řadě musel vytvořit scénář, který byl schválen klientem. Začala jsem pracovat na grafických prvcích a základních animacích, proběhly první pokusy klíčování – natáčení před klíčovacím plátnem. Na obrázku č. 12 lze vidět část videa, jehož pozadí bylo odstraněno díky modrému klíčovacímu plátnu, je velice důležité správné nasvícení plátna před natáčením. Po vložení do programu after effect a možností nastavení klíčování, dle barvy použitého plátna, vzniknul obrys objektu – video s Alpha kanálem – v podstatě obdoba png obrázku. Účelem této práce bylo vytvoření stínu z vykličovaného objektu, který bude stěžejním prvkem projektu. Pracuji ve 3D prostoru. Rozestavením fiktivních světel v 3D scéně kolem daného objektu jsem mohla vytvořit vržený stín, zatím jen na pokusné prostředí. Objektu lze nastavit zákaz pro zobrazení, tudíž ve výsledku by měl jít v prostoru vidět jen stín, jehož pohyb budu umisťovat do různého prostředí, které jsem si vytvořila z fotek a grafických prvků.

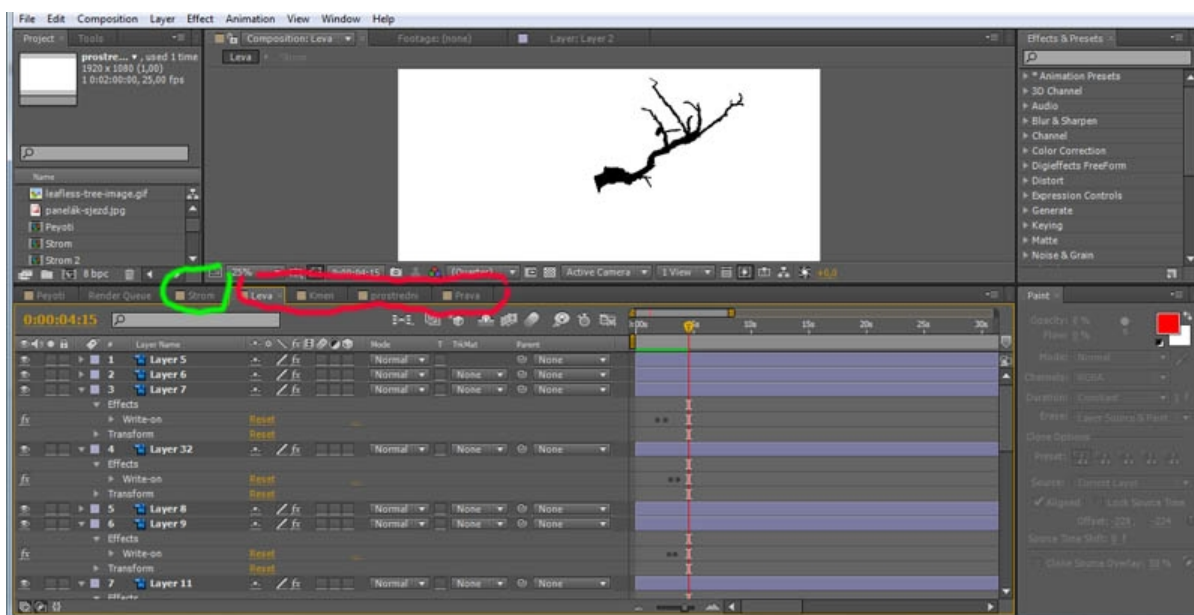
Klíčování je často využíváno pro vložení fiktivního prostředí. V reklamách pro Walmark se klíčování používalo pro vložení reálných videí do animace.



**Obrázek 12: video ve 3D prostoru, Obrázek 13: klíčovací plátno (původní video)**

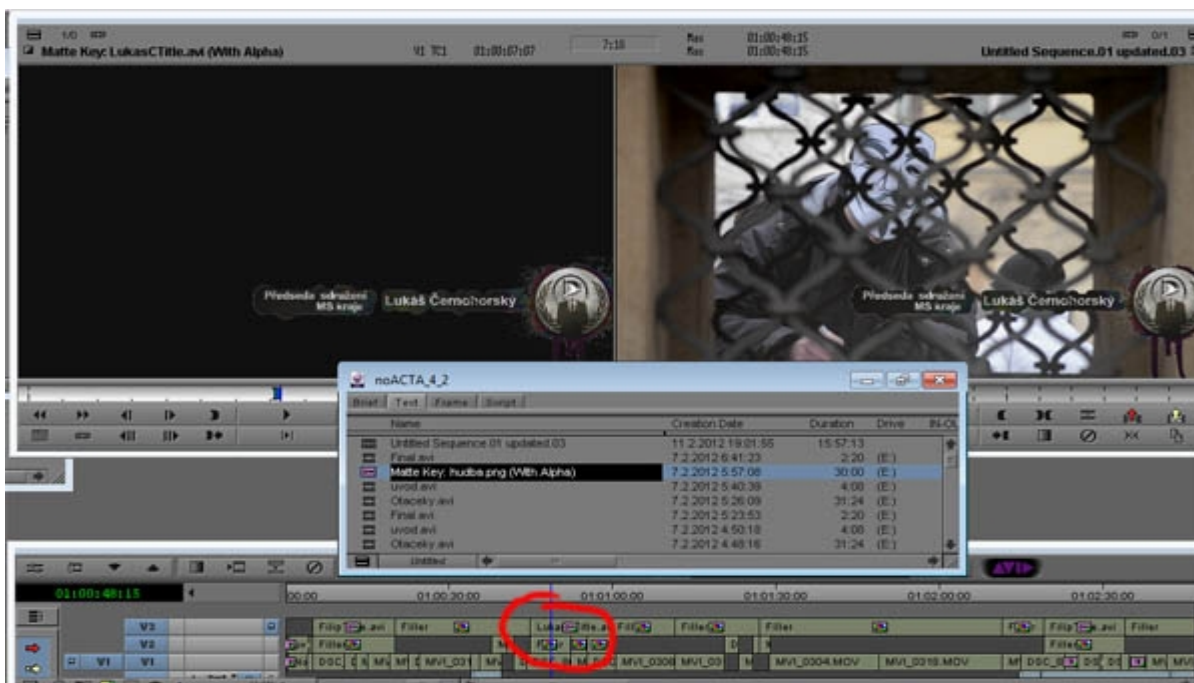
Na obrázku č. 14 je znázorněn způsob animace stromu, kde je vidět důležitost vrstvení objektů a rozpoložení prvků pro správnou animaci. Objekt jsem si rozdělila na několik částí, pro vykreslení jednotlivých větví, jinak do tzv. composition. Ty pak až po jejich animaci spojím do jedné composition pro vytvoření celkového objektu, kvůli lepší přehlednosti a snazší animaci.

Videa a animace pak dávám dohromady v avid media composer – díky importu video výstupu z after effect s alpha kanálem, pak můžu dle potřeby nasadit animace na videa. Toto je postup dělicí grafiky a střiháče – střiháč dostane výstup s alpha kanálem pro následnou editaci.



Obrázek 14: ukázka animace

Na obrázku č. 15 je možno vidět naimportované video (animace z programu after effect) s alpha kanálem do editačního programu a jeho následná aplikace na video. V červeném kroužku je označeno postupné vrstvení videa s alpha kanálem a klasického videa – toto spojení je pak k vidění v pravém okně obrázku. Ukázkou na obrázku jsou vložené titulky do reportáže.



Obrázek 15:alpha kanál a video

## **4.8 Editace, postprodukce**

Jako editor jsem spolupracovala např. na dokumentech Colours of Ostrava 2010 a 2011, krátkých dokumentech Výuka k různosti, spoty pro projekt nejkačka.eu, dokument o Janáčkově konzervatoři v Ostravě, který probíhá již skoro rok a práce budou pokračovat až do konce roku 2012.

Obsahem této práce je import videí do programu Avid media composer v požadovaném formátu – nejvyužitelnější formát je HD – 1080i prokládaný – vykreslí za sekundu 50 půlsnímků, jen sudé nebo liché řádky, 1080p progresivní – vykresluje celý frame – 25 celých snímků za sekundu. 1080i je více používaný – má technicky menší nároky (používá se pro normu PAL 576i a HDTV 1920x1080 pixel).

Import se provádí formou natahování kazet popřípadě kopírováním z SD karet. Je třeba vytvořit zálohy materiálů.

Postprodukce nastává po daném importu materiálů. Střihač musí projít veškerý materiál, ujasnit si koncept, popřípadě probíhají konzultace s režisérem, pokud se jedná o projekt většího formátu, kde režisérem není samotný střihač. Co se týče např. Colours of Ostrava, jednalo se o hudební sestříhy a skládání textů do smysluplného celku, byly třeba konzultace s ředitelem firmy (režisérem) a spolupráce s dalším střihačem. Následovaly barevné korektury a poté audio úpravy - v této fázi se projekt posouvá ke zvukaři, který zpátky předá audio výstup v konečném formátu určenému pro export. V této chvíli by již neměly probíhat žádné editační úpravy. Poté se musí výsledek exportovat do formátů ve kterých se budou předávat klientovi, jedná se o tvorbu DVD, či formátů vhodných pro vkládání na internet.

## **4.9 Natáčení 3D obrazu**

Účastnila jsem se natáčení dokumentu o Ostravě ve 3D zobrazení, jako asistent – vyměřovač. Základem je rozložení dvou kamer na jednom stativu, které jsou od sebe vzdáleny na určitou délku, danou tabulkovými hodnotami a v závislosti na vzdálenosti objektu, který se bude natáčet. Záběry těchto dvou kamer se pak skládají do 3D obrazu např. v programu after effect.

## **4.10 Flash animace pro DVD podnikání pro neslyšící**

Dle předkreslených prvků hlavního grafika bylo třeba poskládat prvky do funkční postavy, podle zadaného scénáře. Postava měla reagovat na mluvený text jak pohybem, tak svými ústy. Celkem jsem skládala přibližně přes 200 animací, každá postava musela fungovat přesně podle kolonky scénáře, podle sekcí témat, které se nacházejí na výsledném DVD. Tyto postavy jsou doprovázeny vyskakovacími bublinami, tvořené v After Effect, kdy bylo natočeno reálné video s člověkem dorozumívající se znakovou řečí a bylo z něj vytvořena, pomocí tzv. masky, video v kreslené kreslené bublině. Každá jedna bublina náležela každé animaci. Bylo nutné přizpůsobit rychlost bublin se znakovou řečí k jednotlivým postavám.

## 5. Závěr

Ještě před nástupem do firmy jsem se velmi zajímala o techniky videa a jeho využití a zpracování a zde se mi dostalo informací ze všech možných pohledů. Dříve jsem v QQ studiu spolupracovala hlavně na animacích, později jsem se dostala k editaci a také grafice a jejich principů užití na internetu během přípravy tvorby nových stránek pro QQ studio Ostrava. Díky možnosti bakalářské praxe mi byla určena další kompetence ohledně práce s videoformáty pro web a jejich možnostmi integrace do webových stránek, získala jsem širší rozhled o dalších konverzí videa a tvorbě webových stránek.

Naučila jsem se dodržovat striktně zadaných postupů, je rozdíl mezi zadáním určeném ve škole nebo zadavatelem práce s jasnými podmínkami a obsahem. Je vám vrácena kritika, kterou nelze ignorovat a nejde jen o udělení nižšího počtu bodů. Rozšířila jsme si obzory v oblasti PHP, v praktických příkladech a v oblasti redakčních systémů, přes které již byla započata tvorba nových zpravodajských stránek QQ studia, se zahrnutím e-shopu, vyzkoušela jsem si proces tvorby šablon pro Joomla.

Jako velkou výhodu беру získání množství informací v praktickém užití novějších CSS3 stylů a dále zejména nutnosti optimalizace stránek pro více typů prohlížečů, kterým jsem se dříve příliš nezabývala.

V QQ studiu jsem získala velké zkušenosti v oblasti různých technik v animacích, například při spolupráci při tvorbě animovaných reklam pro firmu Walmark nebo tvorbě titulků do reportáží či pořadů.

Před nástupem do firmy jsem se zaměřovala na webdesign jen okrajově, mé zkušenosti v této oblasti byly zejména školního charakteru, kde práce vznikaly za zadaných podmínek, ale struktura stránky je určena studentem. Při praxi je tomu přesně naopak, klient si zadá obsah a účel stránky, hlavním prvkem, který dokáže ovlivnit je také vzhled. Konzultace tedy byly zejména o webdesignu a účelu stránky. Mým úkolem bylo zadavateli jen okrajově přiblížit práci technickou, jaké požadavky si může dovolit, jakým způsobem se stránky mohou tvořit v závislosti na hostingu a jeho ceně. Klientovi záleželo hlavně na funkčnosti a správném zobrazení v prohlížečích.

Časový tlak při tvorbě webu určitě existuje, už kvůli potřebě klienta zadávat práci, je zde jistý náznak, že by ji chtěl mít v co nejkratší době také vytvořenou, záleží na domluvě a na orientaci stránek. Pokud mohu srovnat práci s videem a editací, v případě tvorby videa jsem časový tlak pocítila mnohem více. Video je médium, které je tvořené často také v jisté návaznosti na událost, akci. Záleží zde na času nasazení, kvůli lidskému zájmu. Pokud odevzdám spot vytvořený jako pozvánku na premiéru až po premiéře, je jasné, že ne zcela splní očekávání. Zároveň jde v tomto průběhu o zcela organizovanou akci, protože často větší projekty probíhají v týmu nebo je třeba herců, tudíž musí být pevně stanovené termíny natáčení. V oblasti střihu a animace jsem zažila určitě striktnější limity než v případě tvorby webových stránek.

Praxe pro mě byla přínosem právě díky získaným zkušenostem z konzultací. Z velké části bylo nutné přizpůsobit se při tvorbě webové prezentace klientům, proti vlastním představám, ale toto je součástí reálné práce.

Zkušenosti, které mi chybí, souvisí s tvorbou redakčních systémů, má spolupráce s QQ studiem bude pokračovat nyní tímto směrem, v rámci úmyslu dokončit stránky qqnews. Dále jsem se nestačila podrobněji seznámit s možnostmi HTML5, kde jsem v teoretickém směru obeznámena o možnostech jako webstorage, pokročilejších prvků formuláře a animace.

Cílem této práce je přiblížit výhody praxe a zadání, s kterýma jsem se setkala. Vzhledem k tomu, že se zaměřuji převážně na zpracování videa, snažila jsem se v této práci popsat také video specifikace a spojení videa a web prezentace.

## 6. Seznam použité literatury

- [1] MCNEIL, Patrick. *Inspirativní webdesign: průvodce nejlepšími tématy, trendy a styly*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2011, 263 s. ISBN 978-80-251-3517-4.
- [2] GOLDSTEIN, Alexis, Louis LAZARIS a Estelle WEYL. *HTML5 a CSS3 pro webové designéry*. Vyd. 1. Brno: Zoner Press, 2011, 286 s. Encyklopedie webdesignera. ISBN 978-80-7413-166-0.
- [4] ECCHER, Clint. *Profesionální webdesign: techniky a vzorová řešení pro XHTML a CSS*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2010, 672 s. ISBN 978-80-251-2677-6.
- [5] *The World Wide Web Consortium (W3C)* [online]. 2012 [cit. 2012-04-25]. Dostupné z: <http://www.w3.org/>
- [6] *Progressive Internet Explorer* [online]. 2011 [cit. 2012-04-25]. Dostupné z: <http://css3pie.com/>
- [7] *Theora.org Theora video compression* [online]. 2011 [cit. 2012-04-25]. Dostupné z: <http://www.theora.org/>
- [8] *WebM an open web media project* [online]. 2010 [cit. 2012-04-25]. Dostupné z: <http://www.webmproject.org/>

## 7. Seznam tabulek

Tabulka 1: podpora typů videí pro HTML5 v prohlížečích.....	10
Tabulka 2: tabulka projektů a jejich časové náročnosti.....	12

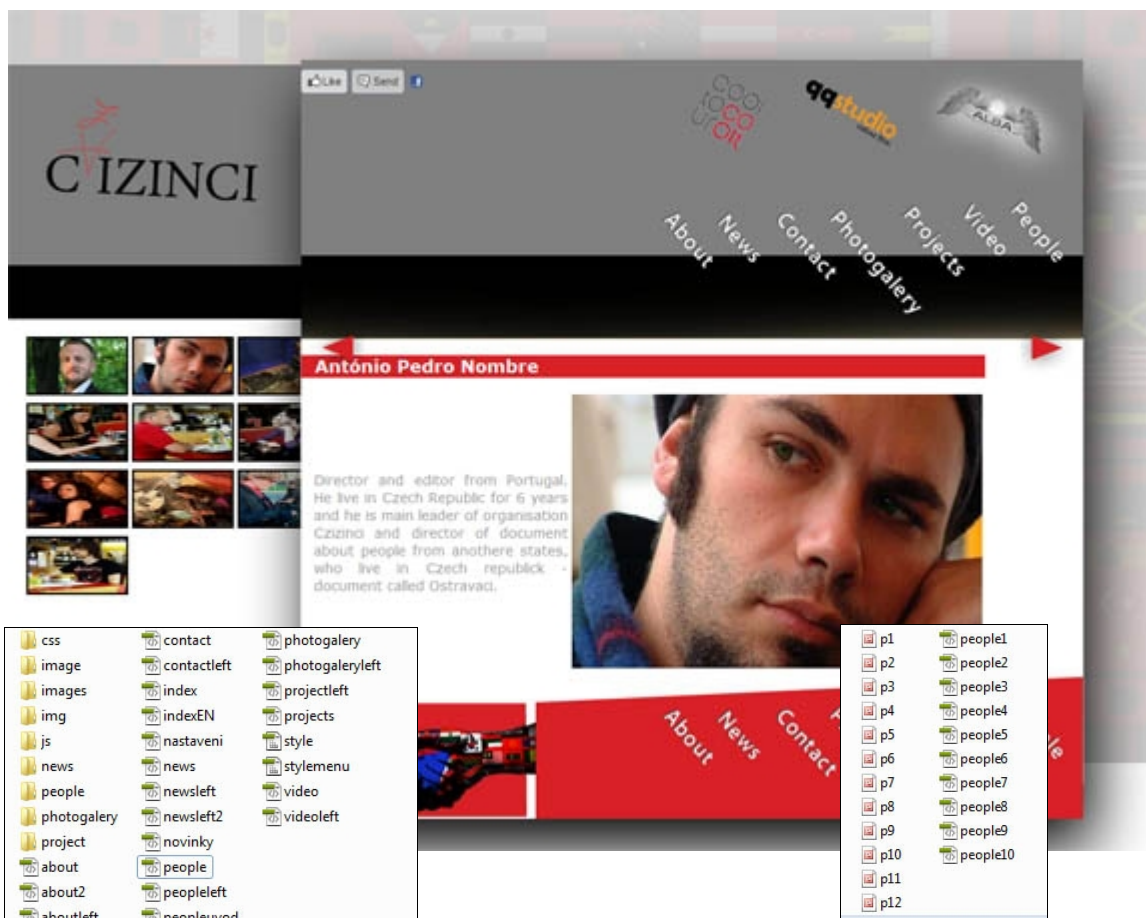
## 8. Seznam ilustrací

Obrázek 1: ukázková stránka pro návrh, určená zadavatelem.....	4
Obrázek 2: vyhledaný inspirativní vzor.....	4
Obrázek 3: grafické návrhy pro 2. konzultaci.....	5
Obrázek 4: grafické návrhy pro 2. konzultaci.....	5
Obrázek 5: CSS3 border – radius, box – shadow a transform v praxi.....	7
Obrázek 6: CSS3 transition v praxi.....	8
Obrázek 7: CSS3 vícesloupcový layout v praxi.....	8
Obrázek 8: program Avid media composer.....	11
Obrázek 9: klasický vzhled přehrávače HTML5.....	14
Obrázek 10: přehrávač s využitím CSS3.....	14
Obrázek 11: ukázka webu qqklub.....	16
Obrázek 12: video ve 3D prostoru.....	18
Obrázek 13: klíčovací plátno (původní video).....	18
Obrázek 14: ukázka animace.....	19
Obrázek 15: alpha kanál a video.....	19

## 9. Seznam příloh

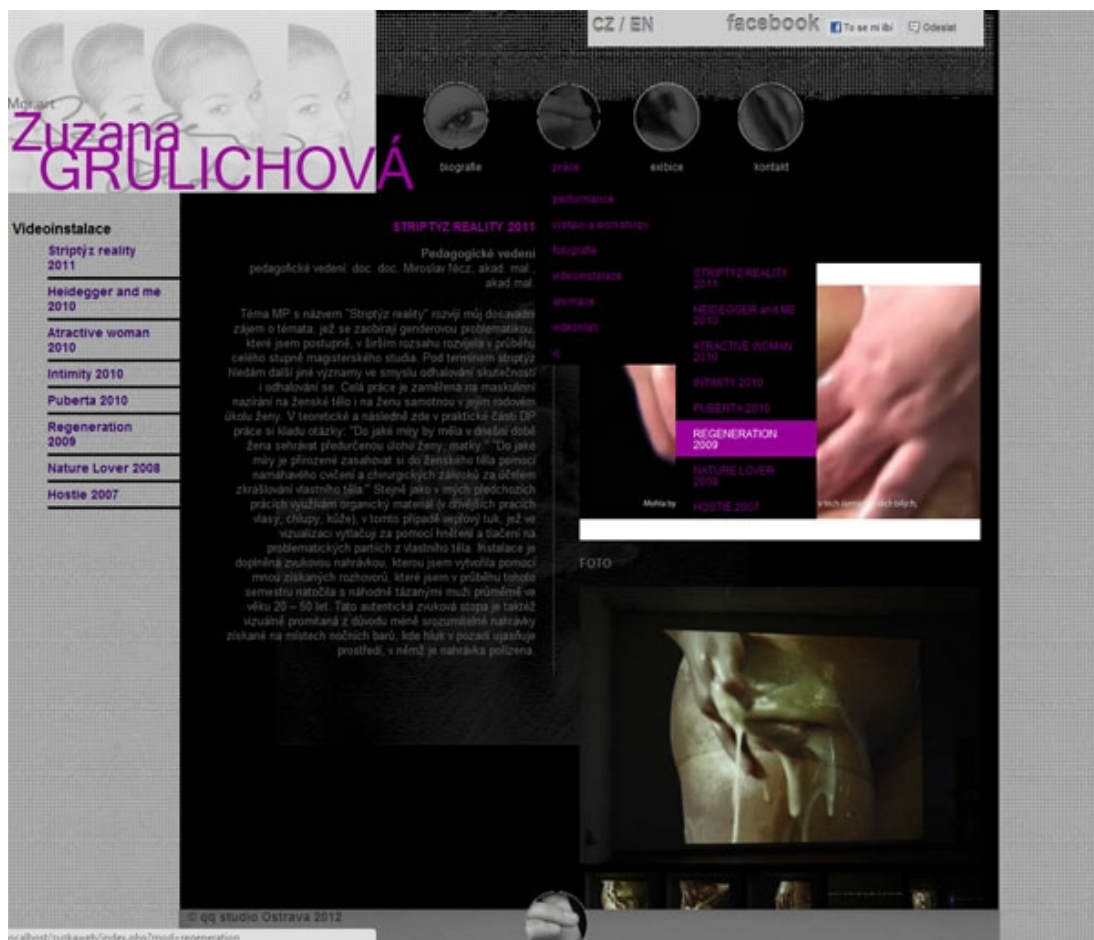
Příloha 1: web Czizinci	
Příloha 2: osobní portfolio klienta	
Příloha 3: web padající andělé	
Příloha 4: web Shortky	
Příloha 5: program After Effect, práce s animacemi	
Příloha 6: program Avid – 1 – effect editor, 2 – export, 3 – barevné korektury, 4 – audio efekty	
Příloha 7: flash animace pro DVD	

## Příloha 1: web Czizinci





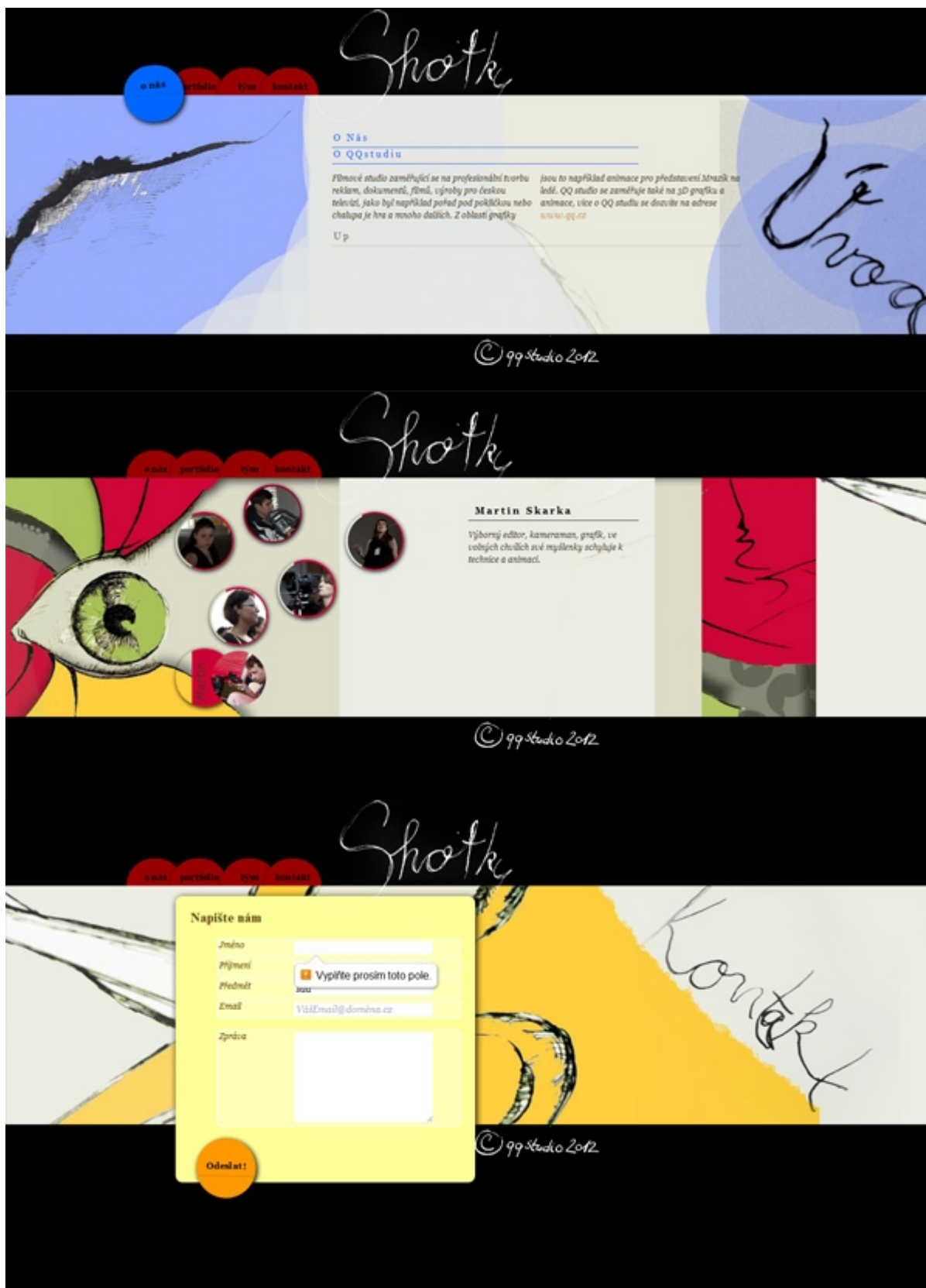
## Příloha 2: Osobní portfolio klienta



## Příloha 3: web Padající Andělé

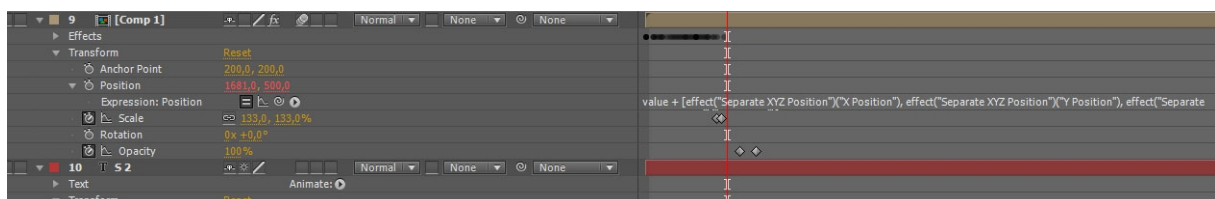
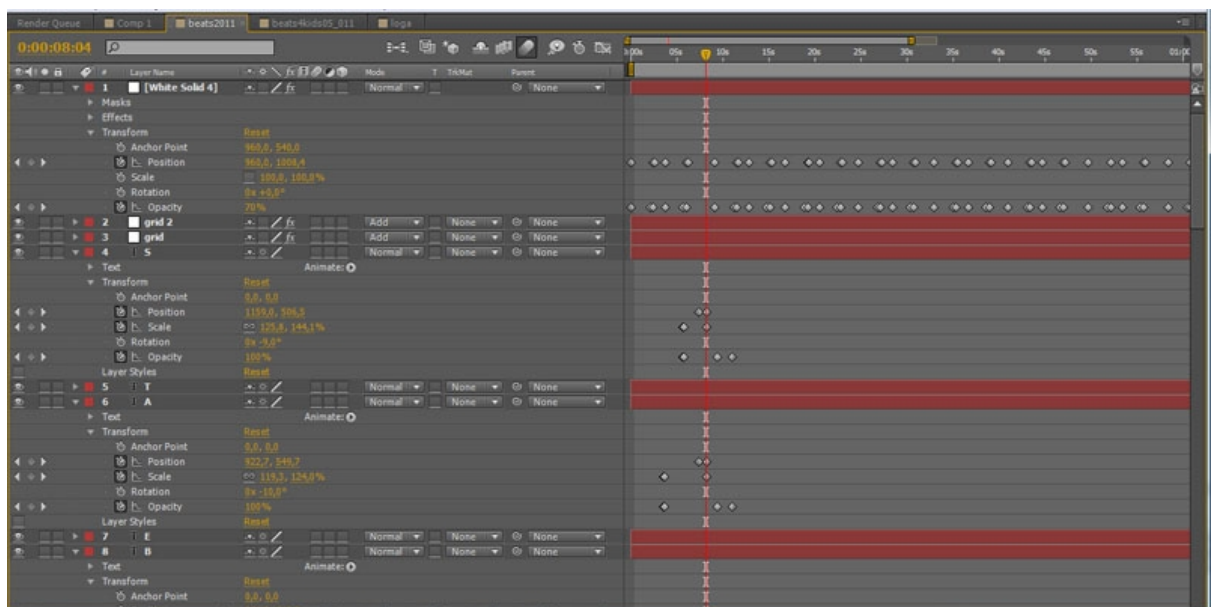
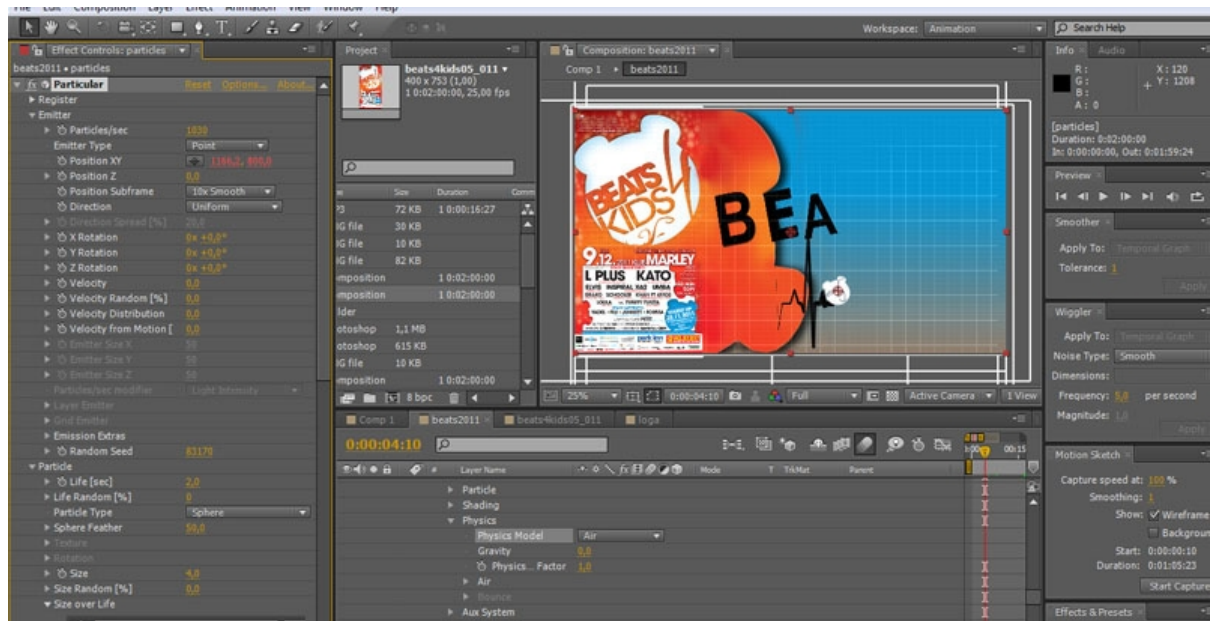


## Příloha 4: web Shortky

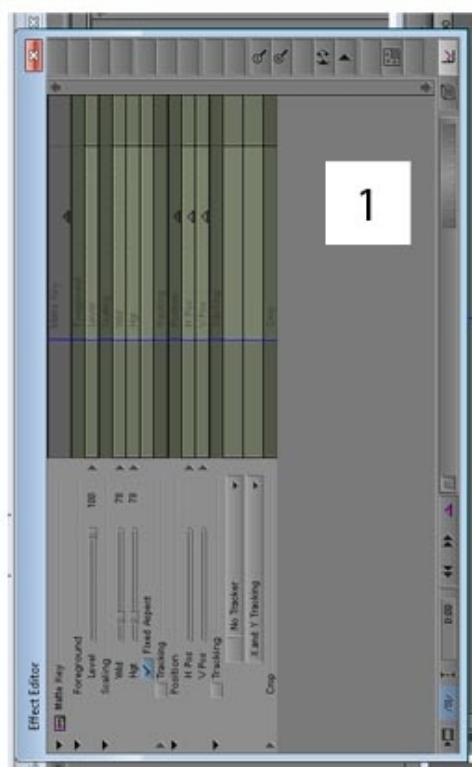
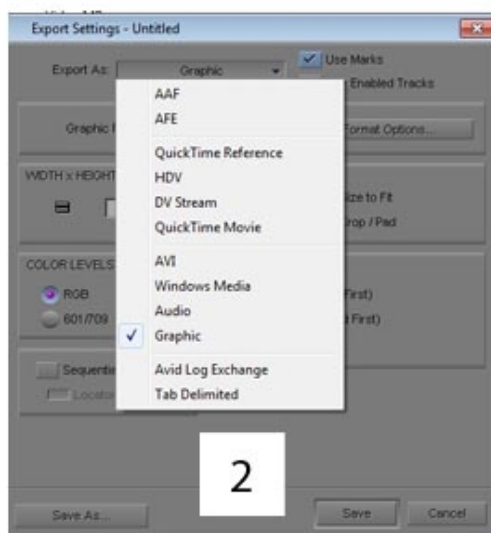




**Příloha 5: program After Effect , práce s animacemi, obrázek s ukázkou podmínky pro vzájemnou interaktivitu a závislost několika objektů (projekt beats for kids)**



**Příloha 6: program Avid – 1 – effect editor, 2 – export, 3 – barevné korektury, 4 – audio efekty**



## Příloha 7: Flash animace pro DVD

